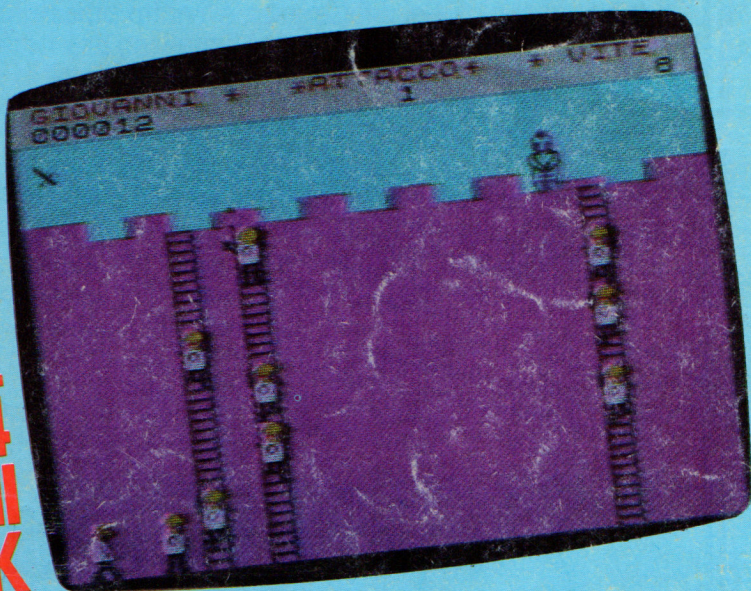


SPECIAL PLAYGAMES

10
NUOVISSIMI
GIOCHI CHE
GIRANO SUL
CBM 64
E SU OGNI
SPECTRUM 48K



32 PAGINE
TUTTE A COLORI
UNA CASSETTA CON
10 VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

TUTTO «SPECIALE»

Cari amici è arrivato finalmente in edicola Special Playgames numero 1, la «vostra» rivista che gira sullo Spectrum «grande», quello a 48K per intenderci, e sul Commodore 64. Questa è la rivista «sorella» del Playgames normale (per Vic 20 e tutti gli Spectrum) che ormai avete già potuto conoscere ed apprezzare. In questo numero di Special Playgames intendiamo offrirvi le spiegazioni, le foto e la maniera di giocare con i supergiochi inseriti nella cassetta. Accanto a queste spiegazioni vi abbiamo voluto dare una serie di listati per il vostro divertimento «intelligente» oltre alle principali novità Commodore e Sinclair. In questa prima rivista infatti diamo spazio al Commodore Plus/4, un home computer dalle prestazioni eccezionali e già pronto con quattro programmi «professionali» di tutto rispetto. È stato presentato al recente Smau, una mostra che per chi abita nelle vicinanze di Milano o in Alta Italia merita senz'altro un viaggio per l'alto interesse suscitato e per il gran numero di novità presentate. Nella parte finale della rivista abbiamo poi inserito alcuni indirizzi di amici che intendono scambiare programmi e hardware.

Buona lettura!



PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

PER CHI HA UNO SPECTRUM

Su questo computer i problemi di caricamento sono inferiori se non nulli. Lo Spectrum presenta il vantaggio di mostrare sul video le famose righe colorate che avvertono del caricamento o meno del programma. In caso di mancato caricamento bisogna riprovare un paio di volte e poi agire sull'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione. Tutti i giochi presentati sono comunque adatti a qualsiasi tipo di Spectrum.

IN QUESTO NUMERO

- 3** Tutto «Speciale»
- 5** Il sommario di ciò che «gira» sulla cassetta
- 6** Vampire: animali assetati di globuli rossi
- 7** Driver: a pesca sotto il mare
- 8** Hindenburg: il dirigibile può salvare il mondo
- 9** Assedio: Il maniero di Camelot è assediato
- 10** Pecos Bill: mezzogiorno di fuoco e di morte
- 11** Microchip: nel cervello pensante di un robot
- 12** Re Artù: un castello e le sue stanze infernali
- 13** Kangaroo: saltellando sulla Luna tra le basi
- 14** F 104 II°: il caccia superatomico
- 15** La diligenza: «Ombre rosse» elettronico
- 17** Novità Commodore: il Plus/4
- 22** Novità Sinclair: «mamma» dello Spectrum
- 23** Il commerciante e le somme «facili»
- 25** Trasformiamo il 64 in un grande orologio
- 28** La bottega del chip
- 31** Il decalogo del programmatore

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

**1
VAMPIRE**

Assetati di globuli



**1
DIVER**

A pesca di tesori



**2
HINDENBURG**

Il dirigibile della speranza



**2
ASSEDIO**

Il maniero di Camelot



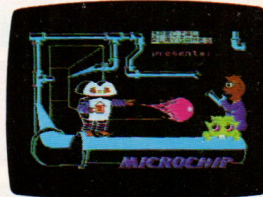
**3
PECOS BILL**

Mezzogiorno di fuoco



**3
MICROCHIP**

Nel cervello dei robot



**4
RE ARTÙ**

Un castello invalicabile



**4
KANGAROO**

Saltellando sulla Luna



**5
F 104 II°**

Il caccia superatomico

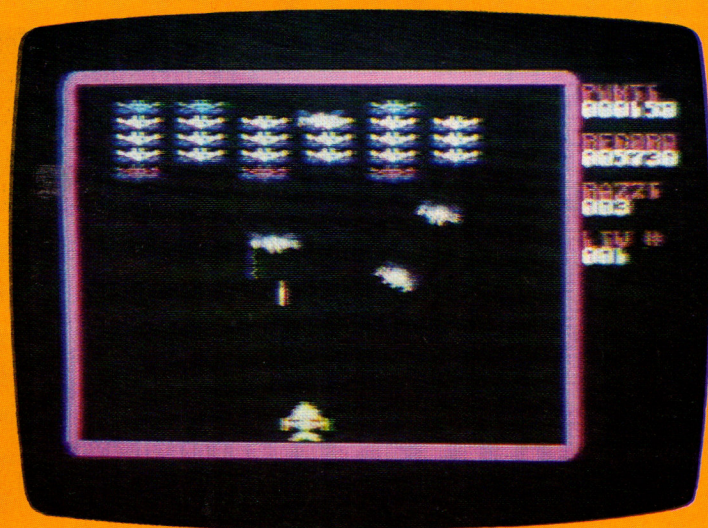


**5
LA DILIGENZA**

«Ombre rosse» elettronico



VAMPIRE

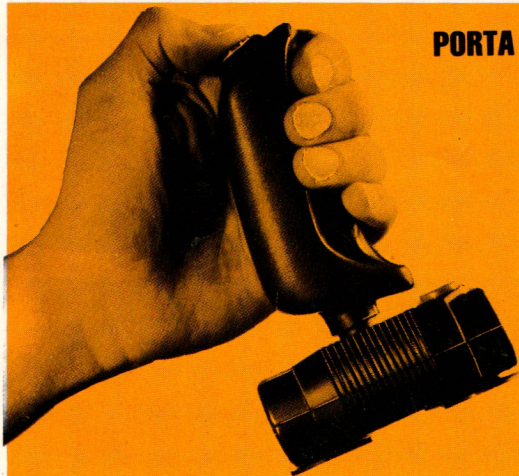


CBM 64

CHE GIOCO E'

Una banda di vampiri spaziali sta avvicinandosi alla Terra. I primi dispacci parlano di milioni di morti sul nostro pianeta. Il nostro caccia spaziale è già acceso, pronto a partire per difendere tutti i superstiti da questi mostri assetati di sangue e di globuli rossi.

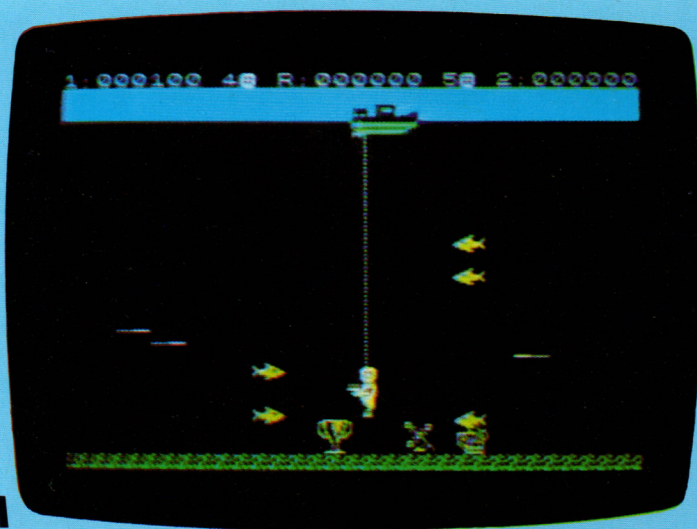
TASTI



PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
SHIFT	fuoco

DIVER



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

I mari tropicali sono bellissimoi e pescosissimi. In più ogni tanto si trova sul fondo qualche galeone spagnolo da saccheggiare dei tesori sepolti in mare. Dobbiamo approfittare di tali tesori evitando i pesci e riportando oro e gioielli a bordo dello yacht. Trentadue livelli.

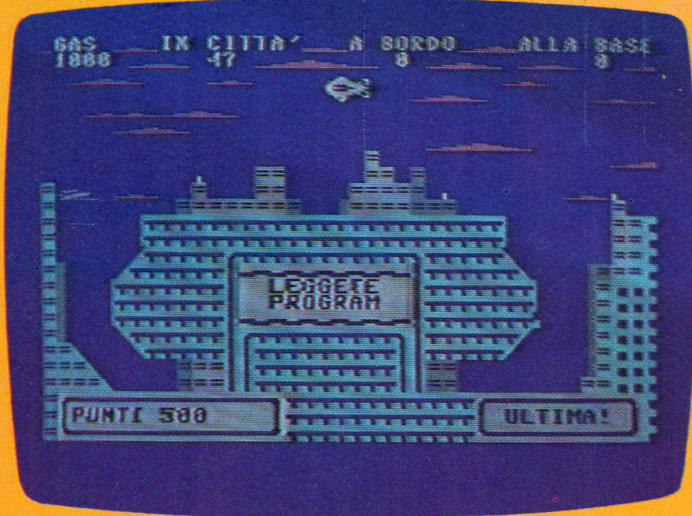
TASTI



KEMPSTON-AGF

A	alto
Z	basso
M	sinistra
SYMBOL SHIFT	destra
SPACE	fuoco

HINDENBURG



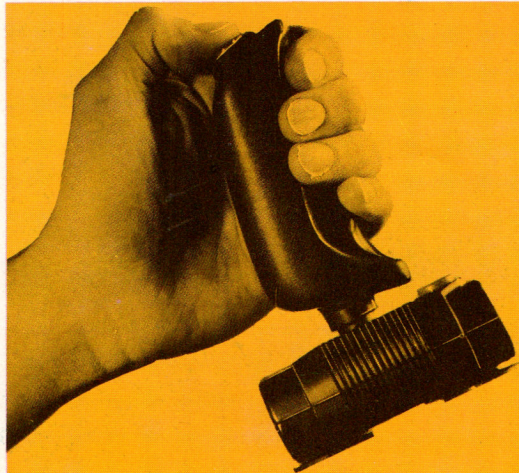
CBM 64

CHE GIOCO E'

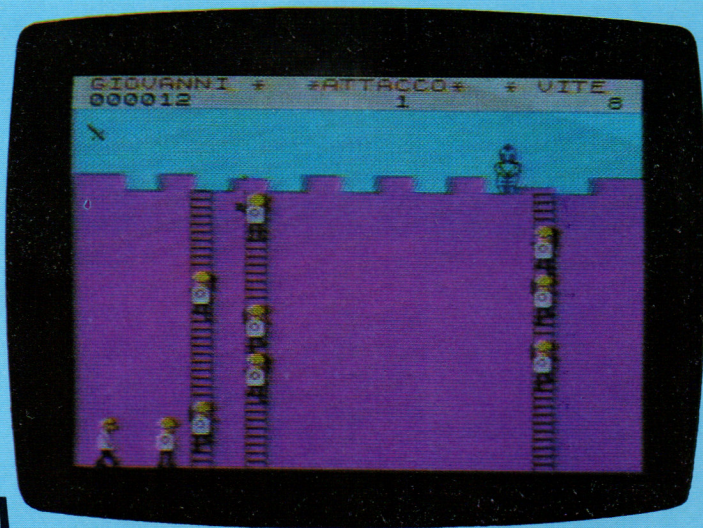
Una tragica alluvione ha messo in crisi gli abitanti di New York. La pioggia di alcuni mesi ha costretto i cittadini a credere soltanto nel caro vecchio dirigibile che può muoversi meglio degli aerei tra nubi di gas tossico e grattacieli. La salvezza viene dunque dal cielo!

TASTI

PORTA 2



ASSEDIO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il maniero di Camelot è attaccato dai nemici. Dall'alto delle mura ci difendiamo con accanimento impedendo agli invasori di arrivare in cima al castello con le scale mobili. Abbiamo tante pietre da scagliare sotto ed eventualmente le spade per combattere corpo a corpo. Ma le balestre...

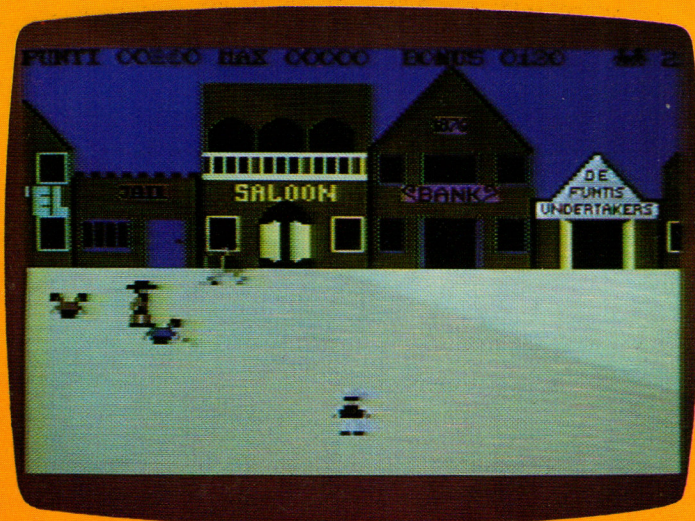
TASTI

KEMSTON-AGF-PROTEK



<u>1</u>	stop
<u>6</u>	sinistra
<u>7</u>	destra
<u>8</u>	fuoco

PECOS BILL



CBM 64

CHE GIOCO E'

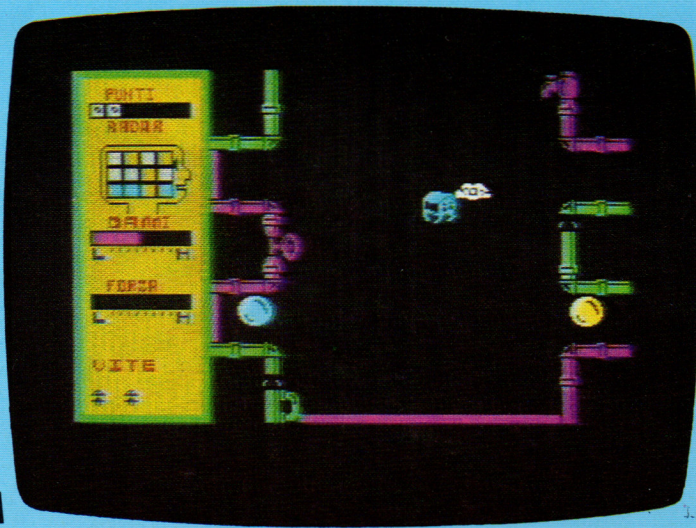
Il Far West ha le sue leggi: prima si spara e poi si parla. Ci crede anche il nostro Pecos Bill alle prese con banditi, dinamite e becchino. La pistola a mezzogiorno canta e fa «secchi» i banditi. Attenzione però a non farsi beccare alle spalle. Tre vite a disposizione e tanta grafica.

TASTI

PORTA 2



MICROCHIP



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

La microchirurgia ci fa vedere l'interno del cervello di un robot diviso in dodici settori. Per far funzionare questo robot occorre che le condutture di plasma (color rosso) e di olio lubrificante (color verde) siano sempre riparate e tenute lontane dagli insetti con le speciali bolle.

TASTI



**SINCLAIR
KEMPSTON
PROTEK-AGF**

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

RE ARTÙ

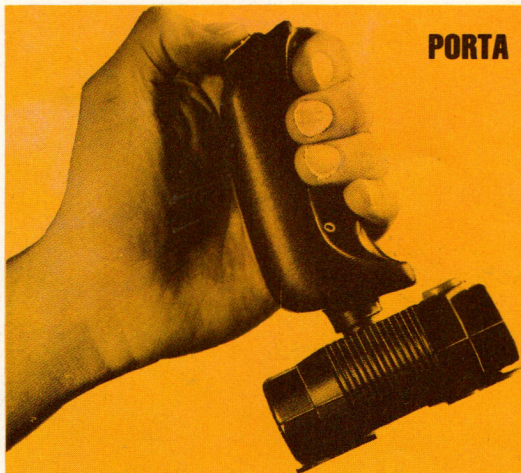


CBM 64

CHE GIOCO E'

Il grande sovrano stavolta ci ha comandati a recuperare la splendida Ginevra rinchiusa in un castello invalicabile. Il nostro compito è penetrare nei sei piani del maniero stando attenti a non sciupare le nostre 4 vite, raccogliendo tesori e pezzi di porta. Abbiamo però Excalibur...

TASTI



PORTA 2

F1	un giocatore
F8	due giocatori
F5	Excalibur
→	giù
1	su
CTRL	sinistra
SPAZIO	colpisci

KANGAROO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Lo scopo di questo gioco è di arrivare indenni alla base lunare dopo aver raccolto con i nostri balzi tutti gli oggetti visti nei diversi quadri. Passiamo dallo sfondo di una base a quello delle campagne, all'Oceano ad Atlantic City. Sempre ci sono nemici da tener lontani e da evitare.

TASTI



**KEMPSTON
AGF-FULLER**

A	salta di più
Z	salta di meno
M	destra
N	sinistra
CAPS/SPACE	fuoco

F 104 II°

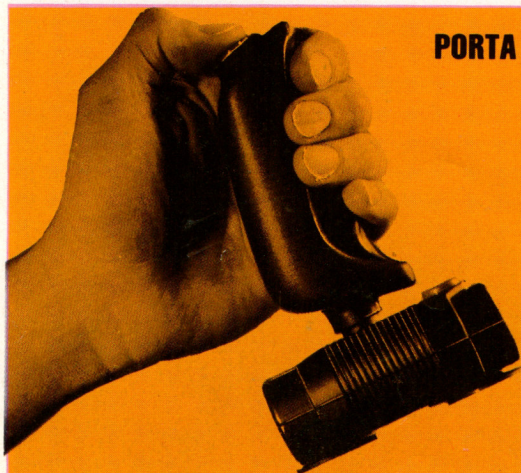


CBM 64

CHE GIOCO E'

Quando anche le ultime barriere contro il nemico sono cadute l'ultima speranza rimane il caccia atomico. Abbiamo cento missili a disposizione per abbattere elicotteri, batterie antiaeree e dispositivi di disturbo radar. Lo dobbiamo fare tenendo da conto la benzina avio e la scorta di missili. Guai poi se la nostra base viene danneggiata.

TASTI



PORTA 1

1	sale
←	scende
2	destra
CTRL	sinistra
SPAZIO	fuoco
C =	pausa/prosegue

LA DILIGENZA



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Prima di tutto guardate il «demo» inserito per capire questo bellissimo gioco e per vedere come si può salire sulla diligenza. Bisogna saltare «in cassetta» e come in «Ombre rosse» recuperare i passeggeri attraversando le montagne e difendendosi dagli indiani. A dir poco eccezionale!

TASTI

**SINCLAIR-AGF
KEMPSTON
FULLER**

Z	sinistra
X	destra
C	basso
D	fuoco
V	alto
CAPS+SPACE	stop
P	punteggio

PER LA REDAZIONE DI SPECIAL PLAYGAMES

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

Io sottoscritto anni.....

abitante a..... in via..... Tel.

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtro suggerimento.....

.....

.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Playgames il seguente gioco (o simile)

.....



NOVITA'

COMMODORE PLUS/4

I PROGRAMMI «NEL» COMPUTER




```
Mr. John Smith
1200 Main Street
Anytown, PA 19000
215-123-4567
```

```
Miss Mary Jones
329 Park Avenue
Springfield, MA 10008
617-555-1200
```

```
Mr. Robert Brown
803 Plymouth Avenue
Newtown, RI 05399
413-332-4516
```

```
Ms. Jane Park
15 Bryant Blvd.
New Hope, N. 18008
382-213-1485
```

MAILING LIST

03 88

Calorie Counter

Weight 150.00

Calories 2571.13

Activity	Cal/Min	Minutes
Archery	4.43	0
Badminton	6.61	0
Biking Smth	4.36	0

C>

May 1, 1984

John Smith
1200 Main Street
Anytown, PA 19000

Dear John,

How have you been? As a member of
the class of 1969, I would like to
invite you to our class reunion. We
are holding the reunion at the old
More Modere Inn on September 6, 1985.
We hope you can attend. Won't it be
great to see all your old classmates?
But you haven't seen Bill for a
long time?

Please fill out the attached form as
soon as you can so we can reserve a

21 28

TEST SCORES FOR 5th GRADE

Student	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
3	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
4	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
5	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
6	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
7	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
8	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
9	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

14 15

Commodore Plus/4 è il computer che amplia l'orizzonte dell'home e del personal computing. Il suo nome deriva dai quattro programmi applicativi incorporati nel computer e immediatamente disponibili al momento dell'accensione. Il software è contenuto nella memoria Rom del Commodore Plus/4 e si richiamano con la semplice pressione di un tasto.

Il software integrato del Commodore Plus/4 comprende le applicazioni più diffuse e più utilizzate nell'attività quotidiana: un programma di word processing per scrivere lettere e relazioni, un foglio elettronico per la pianificazione finanziaria, un database per la creazione e la gestione di un archivio e un pacchetto di business graphics per visualizzare sotto forma di diagrammi e istogrammi i complessi dati memorizzati. Questi i quattro programmi:

File Manager

Permette di raccogliere, memorizzare, riordinare e richiamare informazioni di qualsiasi genere: dagli indirizzi per una mailing list agli articoli di un inventario, agli elementi di un elenco personalizzato, alle ricette di cucina. Il programma offre la possibilità di riordinare e riorganizzare le informazioni raccolte per creare lettere personalizzate, etichette per spedizioni, rapporti e tabelle. Inoltre il File Manager è uno strumento flessibile adatto per qualsiasi applicazione personale, e non costringe chi lo usa a imparare complicate tecniche di programmazione per ottenere operazioni complesse.

Spreadsheet

È un foglio elettronico incorporato che esegue automaticamente calcoli e ricalcoli su dati numerici soggetti a continue variazioni. È l'ideale per preparare proiezioni finanziarie, bilanci fa-

miliari o aziendali, analisi di budget e per la pianificazione in generale. Ogni volta che un dato varia, il computer ricalcola istantaneamente tutti i dati correlati, fornendo i nuovi valori per l'intero foglio di lavoro.

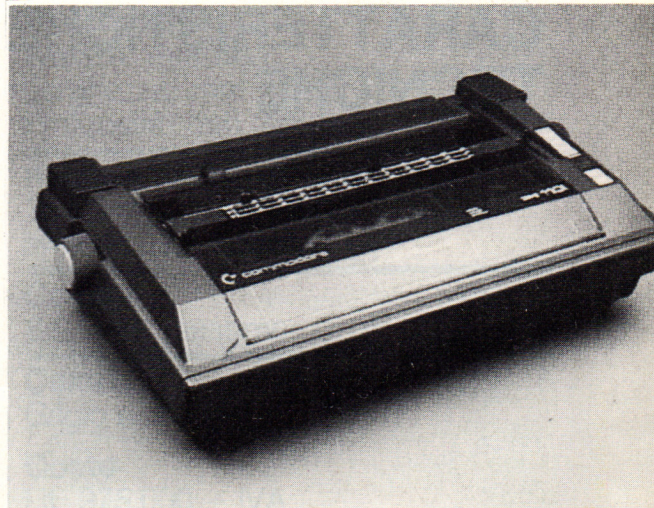
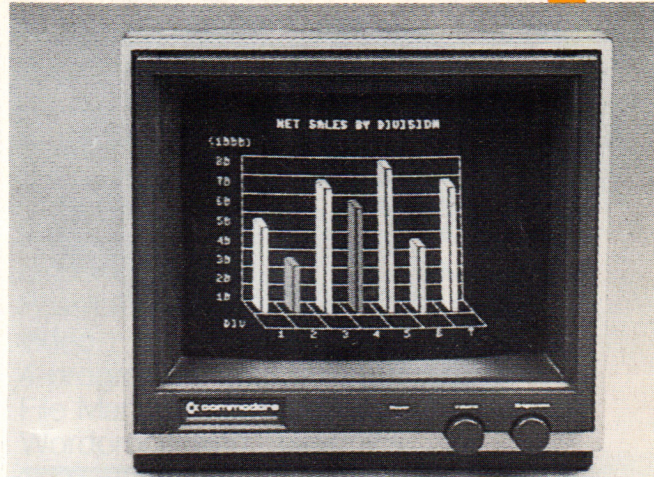
Wordprocessor

Permette di creare lettere, relazioni, rapporti e documenti scritti di qualsiasi tipo con grande facilità. I testi possono essere memorizzati su disco e corretti più volte prima di procedere alla stampa su carta. Il programma è collegato con lo Spreadsheet e può richiamare tabelle di dati da includere in un documento scritto. Questa perfetta integrazione fra programmi incorporati è un concetto rivoluzionario nel settore degli home computer.

Graphics

È anch'esso incorporato nel Commodore Plus/4 ed è integrato con il foglio elettronico. Permette di visualizzare sotto forma di grafico i dati inseriti nello Spreadsheet, per realizzare un sistema completo di business graphics. 12 comandi Basic aggiuntivi rendono semplicissima la creazione di programmi grafici personalizzati, che possono essere memorizzati su nastro o su disco. Con Graphics il Plus/4 è in grado di disegnare cerchi, rettangoli e complesse figure geometriche, colorarle a piacere e includere nei testi scritti con il word processor. I programmi incorporati possono condividere e scambiare le informazioni memorizzate dal computer. Inoltre, l'opzione di screen window permette di utilizzare due programmi contemporaneamente visualizzandoli entrambi sullo schermo.

Queste caratteristiche uniche fanno del Commodore Plus/4 la macchina ideale per l'attività professionale. Ma non solo. I computer si stanno diffon-





endo nel mondo della scuola, e possono essere utilizzati con profitto anche a casa. Il Plus/4 ha tutte le caratteristiche per costituire lo strumento ideale per lo studente. Il Basic esteso, incorporato nella Rom, offre oltre 75 comandi di programmazione, compresi quelli per gestire grafica e suono. Commodore Plus/4 è il computer ideale per imparare e sviluppare la tecnica di programmazione in linguaggio Basic.

In ambiente domestico, le possibilità di utilizzo del Plus/4 sono praticamente infinite. Grazie al software integrato, computerizzare il bilancio familiare, la corrispondenza personale e l'archiviazione di dati diventa semplicissimo.

Infine, le enormi potenzialità grafiche e sonore del Plus/4 trasformano il computer nel compagno di gioco ideale.

In aggiunta al software sviluppato espressamente per questo computer, Commodore Plus/4 può utilizzare anche i programmi scritti per il Commodore 16.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Memoria

64K Ram standard di cui 60K utilizzabili in Basic dall'utente

ROM

32K Rom standard (compresi sistema operativo e interprete Basic)

Microprocessore

7501 con clock da 0.89 a 1.76 MHz

Video

40 colonne per 25 righe di testo

Colori

121 colori (15 colori di base con 8 gradazioni più il nero)

Set di caratteri

Lettere maiuscole e minuscole, numeri e simboli.
Caratteri in negativo e lampeggianti.
Set di caratteri grafici Pet
Commodore.

Display mode

Caratteri di testo.
Grafici in alta risoluzione e in multicolor.
Testo in schermo diviso/grafici in alta risoluzione o in multicolor.

Risoluzione grafica

320 x 200 pixel

Suono

2 generatori di suono oppure 1 generatore di suono e un generatore di rumore bianco. 9 livelli di volume per le due voci.

Tastiera

Standard qwerty con 67 tasti.
4 tasti di controllo del cursore.
4 tasti di funzione programmati, che possono essere ridefiniti dall'utente per supportare fino a 8 funzioni prescelte. Tasti di controllo del colore.
Tasto di HELP.
Set di caratteri maiuscolo e minuscolo.
Set di caratteri grafici.
Pulsante di Reset del sistema.
Tasto di Escape.

Input/Output

User port.
Porta seriale Commodore.
Porta per cartuccia Rom e per unità disco parallela.
2 porte per joystick.
Porta di collegamento per unità registratore C1531
Uscita monitor con segnale composito/croma/luma.
Input/Output audio

Ingresso alimentazione di rete.

Caratteristiche principali

Basic esteso versione 3.5
incorporato, con oltre 75 comandi in grado di pilotare grafica e suono.
Monitor in linguaggio macchina incorporato, con 12 comandi disponibili.
Possibilità di creazione finestre su video.
4 programmi applicativi incorporati: File Manager, Spreadsheet, Wordprocessing, Graphics.

Periferiche opzionali

SFS 481 unità a disco veloce
C 1542 unità a disco
C 1531 registratore a cassette
MCS 801 stampante a matrice a 7 colori
MPS 802 stampante a matrice
DPS 1101 stampante a margherita «letter quality»
C 1520 stampante/plotter a 4 colori
C 1703 monitor a colori

Altre periferiche

Commodore Plus/4 funziona anche in collegamento con l'unità a disco C 1541, con la stampante a matrice C 1526 e con il monitor a colori C 1701.

Dimensioni

Altezza: mm 66,7
Larghezza: mm 422,3
Profondità: mm 238,1

Alimentazione di rete

220-240 volts AC, 50-60 Hz con alimentatore esterno.

Consumo

8,6 watt massimo

Colore

Grigio antracite

Costo

Lit. 975.000 + IVA

LA «MAMMA» DELLO SPECTRUM

La Sinclair Research è stata fondata dal suo Presidente, sir Clive Sinclair, nel 1979 con la finalità di inventare, sviluppare e commercializzare nuovi prodotti elettronici destinati al grande pubblico. In meno di cinque anni è diventata una delle più importanti aziende mondiali nel campo dei personal computer, con vendite complessive superiori a tre milioni di unità e una produzione mensile di oltre 150.000 pezzi.

Attualmente la Sinclair sta entrando in un nuovo importante mercato con un modello di televisione portatile a schermo piatto ed i programmi futuri prevedono lo sviluppo di nuovi computer, periferiche e software.

La sede centrale è a Cambridge, ma ha uffici anche a Boston (USA) e a Londra, mentre a Winchester e a St. Ives si trovano i laboratori di ricerca.

Oltre agli Stati Uniti, i principali mercati di esportazione sono il Sud America, il Giappone, la Francia, la Germania Federale, la Scandinavia e l'Italia, dove i prodotti Sinclair sono distribuiti in esclusiva dalla G.B.C. di Cinesello Balsamo.

Recentemente sono state aperte nuove sedi di rappresentanza nella Corea del Sud, a Singapore e in Medio Oriente e, dal settembre '84, la Sinclair è presente anche in Jugoslavia e in Danimarca con distributori esclusivi. Per quanto

riguarda le vendite, i dati relativi al primo semestre 1984 vedono ancora una volta la Sinclair Research al primo posto nel mercato inglese dei personal computer con una quota pari al 43%. Seguono Commodore (28%) e Acorn (10%).

Il modello più richiesto continua ad essere lo ZX Spectrum che, da solo, ha una quota pari al 36% del mercato con un incremento del 2% rispetto al primo semestre '83. Questi risultati rafforzano ulteriormente la posizione della casa inglese in Europa, dove i computer Sinclair detengono una quota stimata attorno al 65% del totale del mercato, relativamente al segmento «home».

IL COMMERCIANTE



Avete notato, facendo la spesa, quanto è veloce il vostro commerciante a fare i conti di tutto quello che abbiamo comprato? Con questo gioco adatto al vostro Spectrum vi vogliamo invitare a prendere il posto di questo commerciante e a divertirvi con i vostri amici per scoprire la vostra velocità di calcolo.

Dovete addizionare delle coppie di numeri di grandezza sempre crescente. Vi accorgete subito che non è così facile come sembra. Per capirci, proviamo ad esaminare la seguente addizione:

75856 + 37637

Normalmente siamo portati ad addizionare prima i numeri della colonna di destra, poi quelli più a sinistra e via di seguito. Con il computer invece dobbiamo stavolta dare la risposta cominciando dalla colonna di sinistra. Questa semplice differenza alla fine si dimostra carica di difficoltà e fa l'interesse del gioco. Quanti numeri potete addizionare correttamente in un minuto? Il nostro record è di otto. Provate a batterlo!

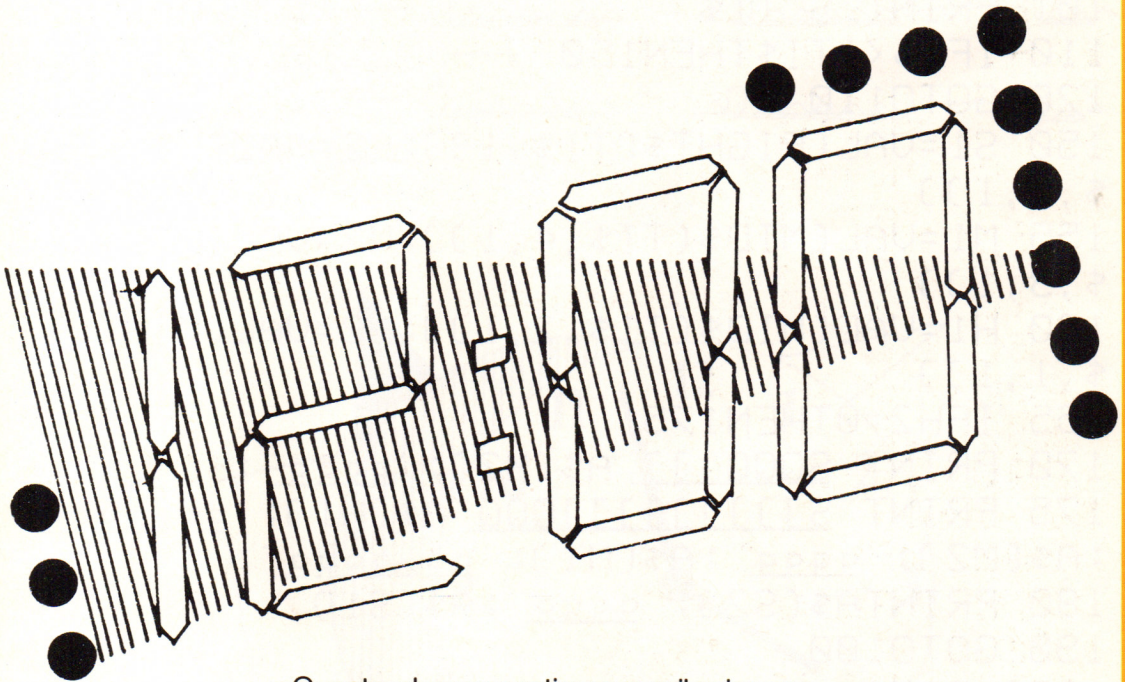
100 REM IL COMMERCIANTE
110 DIM a\$(10,20)


```

120 FOR i=1 TO 10
130 READ a$(i)
140 NEXT i
150 LET ts=FN t(): LET p=1
160 CLS
170 LET a=INT (RAND*10^p+1)
180 LET b=INT (RAND*10^p+1)
190 PRINT AT 5,12+(a<10^(p-1));
a; AT 6,12+(b<10^(p-1)); b; "+"; AT
7,12; "-----"
200 INPUT «RISPOSTA» :> c
210 PRINT AT 6,12; c
220 LET ti=FN t()-ts
230 IF a+b=c THEN GO TO 280
240 PRINT «ERRATO,ERA: »; a+b
250 LET p=p-1
260 GO TO 300
270 LET p=p+1
290 IF ti<60 THEN PAUSE 50: GO
TO 160
300 IF p>10 THEN LET p=10
310 PRINT «VOSTRO PUNTEGGIO:
»;a$(p+1)
320 PRINT «AVETE MESSO
»;ti;«SECONDI»
330 INPUT «VOLETE RIGIOCARE?
(0/N)»;y$
340 IF y$="0" OR y$="O" THEN GO
TO 160
350 STOP
390 DEF FN t()=INT ((65536*PEEK
23674+256*PEEK 23673+PEEK 23672
)/60)
400 DATA «MAH!», «NON MALACCIO»,
«NEMMENO MALE», «COSÌ COSÌ»,
«BENE», «MOLTO BENE», «OTTIMO»,
«FANTASTICO», «CAMPIONE», «INCREDIBILE».

```


IL GRANDE OROLOGIO



Questo che presentiamo per il primo numero di Special Playgames non è un semplice gioco ma la maniera di trasformare il vostro Computer in un grande orologio. Tale programma serve anche per dimostrare alcune funzioni di STRING e di ARRAY. Nella parte alta a sinistra dello schermo è così visibile il «GRANDE OROLOGIO». Dando RUN il programma parte sempre.

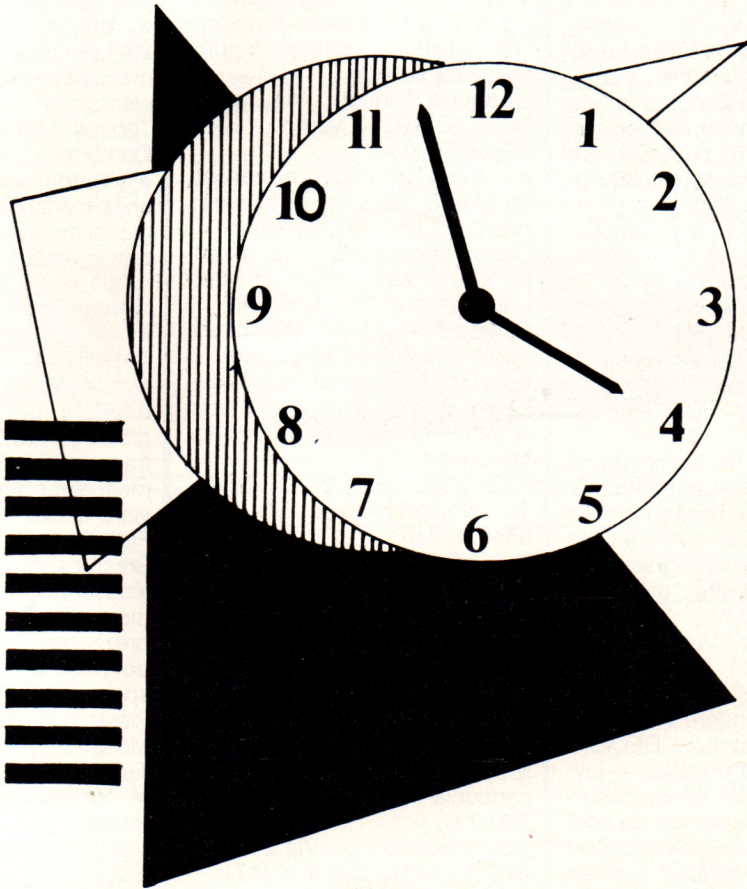
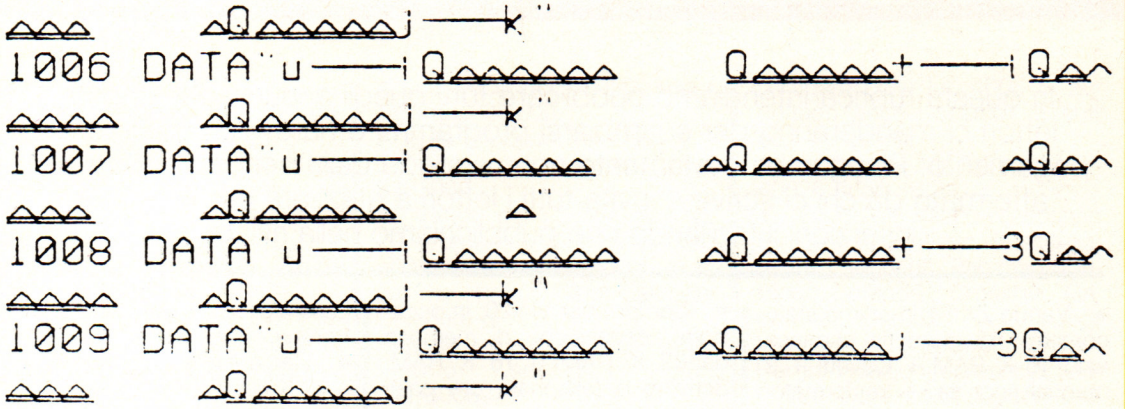
```
10 DIMA$(10)
20 FORA=0TO9:READA$(A):NEXT
```



```

30 PRINT "SET TIME PLEASE (011030=1HR 10M
IN 30SEC)"
40 INPUT TI$
50 PRINT "s←":POKE53281,3:POKE53280,1
100 T$=TI$
101 PRINT "S"TI$
110 IFT$<>TI$THEN150
120 GOTO110
150 S1=VAL(RIGHT$(TI$,1)):S2=VAL(MID$(TI
$,5,1))
155 M1=VAL(MID$(TI$,4,1)):M2=VAL(MID$(TI
$,3,1))
160 H1=VAL(MID$(TI$,2,1)):H2=VAL(MID$(TI
$,1,1))
165 IFH2=0THEN175
170 PRINT "SQQQ[ ]A$(H2); "qqqq";
175 PRINT "S[ ]Q[ ]A$(H1); "qq△qqq"
:A$(M2); "qqqq";A$(M1); "qq△qqq";
180 PRINTA$(S2); "qqqq";A$(S1)
190 GOTO100
1000 DATA "u—i Q△△△△△△△ △Q△△△△△△△ △Q△△
△△△△ △Q△△△△△△△—k"
1001 DATA "u. Q△△△△△△△ △ Q△△△△△△△ △ Q△△
△△△△ △ Q△△△△△△△ —1—"
1002 DATA "u—i Q△△△△△△△ △Q△△△△△△△—kQ△△
△△△△ Q△△△△△△△—j—k"
1003 DATA "u—i Q△△△△△△△ △Q△△△△△△△ +—3Q△△
△△△△ △Q△△△△△△△—j—k"
1004 DATA "0 Q△△△△△△△ 0 Q△△△△△△△—|—Q△△
△△△△ △ Q△△△△△△△ △"
1005 DATA "u—i Q△△△△△△△ Q△△△△△△△—j—i Q△△

```

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo ZX 81 in ottimo stato completo di memoria espansa sino 16 K RAM + Cavetti + 2 manuali (ingl. ita.) + trasformatore inoltre regalo 1 cassetta software + libro con 84 programmi da listare misti il tutto lire 150.000.

Luigi Savarese - Via Induno, 13 - Padova - Tel. 617278 ore pasti.

● Occasionissima!!! Vendo dei programmi fenomenali come: Formula 1, o la borsa o la vita ecc... Vendo anche cartucce di tutti i tipi a lire 32.000. Comprate anche da voi. Per chi vuole telefonare chiedere di:

Luca Palumbo - P.zza Carmine, 2 - Lucera (FG) - Tel. 0881/943683 (ore pasti).

● Cerco espansione 3 K S.E.; 8 K; 16 K RAM per il Vic-20. Telefonare oppure scrivere a: Silvio Cappelli - Via Milano, 19 - La Spezia - Tel. 36600 (ore pasti).

● Vendo ZX 81 completo di manuale, cavetti e alimentatore, 66 programmi + hardware della editoriale Jackson + rivista Chip Special con 84 programmi e inoltre 3 cassette gioco L. 120.000 (da 16 K).

Ettore di Lascia - Via C. Colombo, 132 - 18011 Arma di Taggia (IM) - 0184/42291

● Desidero vendere Vic 20 corredato di: registratore DEDICATO C2N (ultimo modello) + joystick + circa 100 videogiochi + libro con 30 videogiochi da ricopiare in basic + lezione musicale su cassetta + manuale e riviste varie a sole lire 400.000 tutto perf. funzionante

Andrea Lorenzini - Via Pagliate - 21040 Morazzone (VA) - Tel. 0332/461765

● Comprate per Vic-20; in occasione; espansione di memoria da 32 K RAM o 16 K RAM. Scrivere o telefonare ore pasti a:

Alessandro Scardigli - Via Dell'Angiolo, 53 - Livorno - Tel. 0586/31261

● Vendo, cambio, programmi per Vic 20 inespansi. Inviatemi le vostre liste, risponderò a tutti. Massima serietà!

Giuseppe Biancotti - Via Liguria, 16 - 57100 Livorno - Tel. 0586/859963

● Vendo programmi su cassetta (per il Vic 20) al favoloso prezzo di Lire 10.000 l'uno.

Cerco amplificazione di memoria regolabile (avente un buon prezzo).

Renato Fantoni - Via Giambellino, 9 - Varese - Tel. 237910

● Vic 20 - Programmi su cassetta cambio o invio contro solo rimborso spese. Assicuro risposta a tutti.

Alvaro Ceccarini - Via Di Vittorio, 10 - 58022 Follonica (GR) - Tel. 0566/43248

● Cerco per il Vic 20 memoria espansione di 8 K o di 16 K solo se vero affare. Telefonare o scrivere a:

Gaetano Pellegrini - Brig. Bari, 128 - 70123 Bari - Tel. 080/344811

● Vendo Videopac G 7000 Philips + cartuccia «corsa auto» + cartuccia «Cannibal» a L. 290.000.

Mauro Massocco - Via 24 Maggio, 3 - 14010 Cisterna (AT).

● Comprate espansione di memoria da 16 K RAM per Vic 20. Inoltre cerco modulo di espansione a basso prezzo. Per informazioni rivolgersi a:

Luca Ventura - Via Carinelli, 8 - Verona - Tel. 045/533602

● Cerco espansione per Vic 20 a 16 K RAM. Gli interessati telefonino ore pasti. (Possibilmente L. 50.000).

Massimo Osenga - Via Giovanni Crosio, 15 - Trino (VC) Tel. 0161/828980

● Vendo programmi per Vic 20, posseggo molti videogames anche in L.M., prezzi stracciati.

Tommy Morgese - C.so della Carboneria, 67 - 70123 Bari.

● Vendo cassetta con 45 giochi per Vic 20 a lire 30.000 + 6 giochi in regalo. Oppure sfusi al prezzo di lire 1.000-1.500-2.500 cad.

Marco Fata - Via Andrea Costa, 4 - 60128 Ancona - Tel. 071/85729

● Vendo cassetta contenente 6 giochi (L. 30.000), oppure 3 giochi (L. 10.000), da scegliere fra: rana, slalom, motocross e molti altri per ricevere la lista inviare L. 500 + spese postali.

Fratelli Lento - Via Giacomo N. Bresmes, 58 - 93012 Gela (CL)

● Comprate espansione di memoria da 8 K solo se a basso prezzo ed in buono stato. Vendo video giochi a L. 1000 cad. spese escluse.

Pierandrea Saraco - P.zza del Monastero, 8 - 10146 Torino - Tel. 011/721920

● Vendo Vic 20 + 8 K RAM + registratore + joystick + 5 manuali per programmare + 7 cartucce tra cui donkey kong atarisoft + 40 programmi in L.M., a chi lo acquista regalo inoltre console 67.000 Philips + 2 cartucce a L. 400.000. Comprate software in L.M. per CBM 64.

LA BOTTEGA DEL CHIPO

Inviare liste.

Francesco Areste - Via Gramsci, 4 - 70051 Barletta (BA)

● Vendo a tutti i possessori Vic 20 cassette - giochi + utility ogni 7 L. 5.000.

A richiesta catalogo.

Walter - Via dei Mille, 26 - Roma - Tel. 06/4956604

● Cerco joystick per Commodore Vic 20. Che sia sensibile, in buono stato e con un'impugnatura anatomica. Scrivetemi.

Daniele Bassini - Via Donatori di sangue - Orzinuovi (BS).

● Vendo programmi per Vic 20 (giochi). Potete scegliere tra 50 giochi a Lire 2.000 ciascuno + costo cassetta (25,0 30,0 60) + spese postali. Per ogni 10.000 lire spese, un gioco in regalo.

Alessandro Negrini - B.T.G. Vol Chiese - Vicenza - Tel. 560509

● Vendo Atari a L. 420.000 tratt. con quattro cassette (Pac-Man - Soccer ecc.), inoltre ven-

do cartuccia per Vic 20 (super slot) a L. 30.000.

Andrea Stoppaccioli - Via V.V. De Ricci, 12 - Roma - Tel. 3383969

● Vendo per Commodore Vic 20 programmi di ogni genere: utility, dimostrativi, giochi, musicali a prezzi stracciati. Chiedere di Antonio.

Antonio - Via Castiglione, 29 - Settimo T.se (TO) - Tel. 011/8006221

● Vendo e cambio giochi di alta grafica e audio per Vic 20 memoria base ed espanso 3-8-16 K con scelta di oltre 150 giochi. Telefonare a:

Lorenzo - Roma - Tel. 06/4957551

● Dedicato a tutti i Vic-utenti: vendo al modico prezzo di L. 7.000 (+ spese postali) soft su cassetta (6 programmi). Gli interessati possono richiedere la lista dei programmi disponibili.

(Allegare bollo Lit. 400). Si accettano anche scambi di soft con altri utenti.

Arlati Claudio - Via Punta, 18/B - 40026 Imola (BO).

● Vendo per Vic 20 in espanso 5 giochi su cassetta da scegliere fra i seguenti: Pac-man, Meteors, Defender, Crossfire, Gridrunner, Camels, Crazy kong, Invaders Fall, Seawolf, Q-Bert. Per informazioni scrivere o telefonare: il prezzo di 5 giochi è di lire 15.000.

Umberto Benelli - Viale XX Settembre, 180 - 54031 Carrara-Avenza (MS) - Tel. 0585/57145.

● Vendo cassette per Vic 20, un disco «Simon's Basic» «Deno Simon», per CBM 64; inoltre scambio 2 Cartridge «Road Race» «Visible Solar Sistem» X Espansione 8-16 K. Scrivere a: Massimiliano Mariani - Via E. Curriel, 13 - 41012 Carpi Modena - Tel. 059/686363

**Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Playgames e Special
Playgames presso Società Edizioni
Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

● Vendo, compro, cambio programmi per Commodore 64. Disspongo di giochi inediti quali: Summer Game (olimpiadi), Baseball, One One One (Basket), The Dallas Quest, Simulatore di volo, e molti altri. Scrivete a: Giorgio Passera - Via Jerago, 36 - 21010 Besnate (Varese) - Tel. 0331/274258

● Contatterei utenti Commodore 64 interessati alla realizzazione di una rivista amatoriale su carta e/o su nastro per scambio esperienze, ideazione programmi comuni, promozione di iniziative e ogni altra cosa può interessarci. Scrivere accludendo francobollo per la risposta a: Antonio Pescarolo - Vic. Trivellato, 11 - 35047 Solesino (Padova)

● Compro e vendo bellissimi giochi su cassetta per Vic 20 a prezzo trattabile. In più vendo anche cartuccia «Omega race». Risponderò a tutti. Scrivere a: Marco Bianchi - Via A. Volta,

3/B - 06034 Foligno (PG) Tel. 50091

● «Creo programmi a richiesta dell'acquirente (per Commodore 64); tali richieste verranno esposte telefonando al numero: 54503 (per chi chiama da fuori Venezia il prefisso è 041) e chiedendo «David Mec Computer Insherson». Il programma verrà spedito entro un mese inciso su cassetta.

● Cerco programmi tipo giochi per ZX Spectrum 48K inviatemi i vostri listini a:

Sebastiano Gianoli - Strad. S. Fermo, 13 - Verona

● «Vendo per CBM 64: Lightpen + istruzioni e cassetta dimostrativa + vari videogiochi e programmi in cassetta e cartuccia».

Telefonare ore serali allo 02/9302175 chiedere di Clara

● Vendo Vic 20 a L. 160.000. In ottimo stato e in più regalo un cartidge.

Marcello Cecaro - Via Vittorio

Emanuele, 70 - 81030 Parete (CE)

● «Vendo ZX Spectrum 48K seminuovo completo di manuale in traduzione italiana + 2 cassette, per Lit. 400.000 (Quattrocentomila). Scrivere a: Allievo contabile Marzi Luca I Battaglione, Il Compagnia, VI Scaglione 84 Smica - Caserma Rispoli 81024 Maddaloni (Caserta)».

Luca Marzi - Via A. Gramsci, 125 - 50056 Montelupo Fiorentino (FI)

● Cerco e compro i listati dei seguenti giochi: Zaxxon, Atletica, Centipiede, Q+Bert, Popeye, Crazy Worm, Rally automobilistico, Jungle Hunt, Tron in versione Commodore 64 non espanso. Prezzo da accordare. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0422-381378 ore pasti o scrivere a:

Stefano e Roberta Paolin - Via Vittorio Veneto n. 30 - 31030 Dosson Casier (TV).

AI LETTORI

Questo di Playgames e Special Playgames è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco e dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

IL DECALOGO DEL PROGRAMMATTORE DI SPECIAL PLAYGAMES

1

Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

Evita programmi troppo lunghi da digitare

9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 2 DI

SPECIAL PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

**CBM 64 E SU OGNI
SPECTRUM 48K**

DA NON PERDERE!